

Dreamcast.



STAR WARS RACER

THE
ULTIMATE
STAR WARS
RACER

THE
ULTIMATE
STAR WARS
RACER



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous essayant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous essayer à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que le pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DÉMARRAGE

Ce GD-RDM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez le manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2 - 4.
2. Insérez le GD-RDM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez le console (interrupteur sur DIFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez le console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-RDM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-RDM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important : votre GD-RDM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-RDM DREAMCAST

- Le GD-RDM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-RDM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-RDM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

TABLE 10: RELATED WORK

Table 10 shows the related work on the topic of this paper. The table is organized into three columns: the first column lists the authors, the second column lists the year of publication, and the third column lists the title of the paper.

The first column lists the authors of the papers. The second column lists the year of publication. The third column lists the title of the paper.

The first column lists the authors of the papers. The second column lists the year of publication. The third column lists the title of the paper.

The first column lists the authors of the papers. The second column lists the year of publication. The third column lists the title of the paper.

The first column lists the authors of the papers. The second column lists the year of publication. The third column lists the title of the paper.

The first column lists the authors of the papers. The second column lists the year of publication. The third column lists the title of the paper.

The first column lists the authors of the papers. The second column lists the year of publication. The third column lists the title of the paper.

The first column lists the authors of the papers. The second column lists the year of publication. The third column lists the title of the paper.

The first column lists the authors of the papers. The second column lists the year of publication. The third column lists the title of the paper.

Anakin Skywalker est un garçon hors du commun. Il n'a que neuf ans, mais il doit relever le plus grand défi de sa jeune existence : une course de modules... Anakin est en concurrence avec des adversaires impitoyables qui pilotent des engins évoluant à un mètre du sol et mesurant plus de neuf mètres de long. Ces terribles engins peuvent atteindre des vitesses avoisinant les 950 km/h. Cette dure épreuve nécessite beaucoup de courage, de bons réflexes, mais également un esprit vif et clairvoyant. En s'accrochant du mieux qu'il le peut, Anakin doit tout faire pour contrôler les tumultueux moteurs de son module de course, tout en ayant constamment un œil sur des concurrents sans scrupules, qui n'hésiteront pas à lui tendre les pièges les plus tordus. Comme si cela ne suffisait pas, les circuits sont semés d'embûches et d'obstacles en tous genres. Pour Anakin et ses adversaires, il faut l'emporter à tout prix et par tous les moyens.



UTILISATION DE LA MANETTE DREAMCAST

Nous vous remercions d'avoir acheté **Star Wars : Racer**. Ce jeu a été conçu pour fonctionner sur la console Dreamcast. Nous vous recommandons vivement de parcourir ce manuel avant de commencer à jouer.

Star Wars : Racer peut se jouer seul ou à deux. Avant d'allumer votre console Dreamcast, connectez les manettes ou tout autre périphérique aux ports de commande. Connectez une manette au port de commande A. Pour jouer à deux, connectez une manette supplémentaire (vendue séparément).

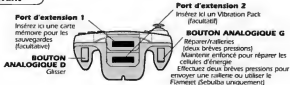
MISE EN GARDE : Ne touchez ni au stick analogique ni aux boutons analogiques D et G lorsque vous allumez la console Dreamcast : la procédure d'initialisation de la manette serait faussée et ne se déroulerait pas correctement. Si vous avez accidentellement bougé le stick analogique alors que la console était allumée, éteignez puis rallumez votre console, en prenant bien soin de ne rien toucher.

Pour réinitialiser le jeu et revenir à l'écran d'accueil, maintenez les boutons **A, B, X, Y** et **START** enfoncés. Ceci est valable à tout moment pendant le jeu.

LISTE DES COMMANDES

Vous trouverez ci-après la liste des commandes du jeu par défaut. Pour redéfinir ces commandes, reportez-vous au menu Options en page 16.

Vue avant



DÉMARRAGE RAPIDE

SE DÉPLACER DANS LES MENUS

Pour naviguer dans les menus du jeu, utilisez le stick analogique. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection. Appuyez sur le bouton **B** pour annuler ou revenir à l'écran précédent.

C'EST PARTI !

Vous êtes impatient de prendre les commandes de votre module de course ? Dans ce cas, suivez les instructions ci-dessous :

1. Assurez-vous dans un premier temps que votre console Dreamcast est **ÉTEINTE**. Insérez le **GD-ROM** dans le compartiment CD et allumez votre console.
2. Lorsque l'écran d'accueil apparaît, mettez l'option **JEU LIBRE** en surbrillance à l'aide du stick analogique.
3. Appuyez sur le bouton **A** jusqu'à ce que vous vous retrouviez sur la ligne de départ. C'est à vous de jouer !

SÉLECTION DES MODULES DE COURSE ET DES CIRCUITS

Une fois le jeu chargé, l'écran d'accueil apparaît. Il vous propose les options suivantes :

- **TOURNAMENT** : Vous permet d'accéder au **Circuit Galactique**, qui est constitué d'une série de circuits de plus en plus difficiles, et qui se termine avec la course ultime : La **Classique de la Boonta** sur Tatooïne.
- **FREE PLAY** : Vous permet de concourir sur tous les circuits accessibles.
- **TIME ATTACK** : Cette fois, vous êtes seul sur la piste. Montrez un peu ce que vous savez faire !
- **2 PLAYER** : Affrontez un joueur humain sur la piste de votre choix.
- **INTERNET** : Cette option vous permet de télécharger vos meilleurs scores vers le site Web de Sega. Un Visual Memory (VM) est requis pour cette opération, mais vous n'aurez pas besoin de VM pour visualiser le site. Pour plus de détails, consultez la page 17.



ÉCRAN D'ACCUEIL



SÉLECTION DU JOUEUR

Stipendium wird nicht antragsgenau ausbezahlt, sondern nur in bestimmten festgelegten Zeiträumen. Die Zahl der Zahlungen wird bestimmt durch die Dauer des Studiums.

■ **STUDIUM:** Studiengänge, die zu einem Bachelorabschluss führen.

■ **STUDIUM:** Eine periodische Ausgabe von Informationen über Politik.

Das Stipendium wird antragsgenau ausbezahlt, wenn die Voraussetzungen erfüllt sind.

STIPENDIUM FÜR DIE FACHLEHRE

Es wird einem Lehramtskandidaten für die Ausbildung zum Lehrberuf ausbezahlt. Die Zahl der Zahlungen wird bestimmt durch die Dauer des Studiums. Die Zahl der Zahlungen wird bestimmt durch die Dauer des Studiums. Die Zahl der Zahlungen wird bestimmt durch die Dauer des Studiums.

STIPENDIUM: Eine periodische Ausgabe von Informationen über Politik. Das Stipendium wird antragsgenau ausbezahlt, wenn die Voraussetzungen erfüllt sind.



STIPENDIUM FÜR DIE FACHLEHRE

STIPENDIUM FÜR DIE FACHLEHRE

Es wird einem Lehramtskandidaten für die Ausbildung zum Lehrberuf ausbezahlt. Die Zahl der Zahlungen wird bestimmt durch die Dauer des Studiums. Die Zahl der Zahlungen wird bestimmt durch die Dauer des Studiums.



STIPENDIUM FÜR DIE FACHLEHRE

FACHLEHRE

Es wird einem Lehramtskandidaten für die Ausbildung zum Lehrberuf ausbezahlt. Die Zahl der Zahlungen wird bestimmt durch die Dauer des Studiums. Die Zahl der Zahlungen wird bestimmt durch die Dauer des Studiums.

SÉLECTION DES CIRCUITS

Poussez le stick analogique vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les différents tournois disponibles. Tirez-le vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différents circuits du tournoi correspondant. Vous avez uniquement accès aux circuits pour lesquels vous avez réussi à vous classer au moins 4^e. Appuyez sur le bouton A pour choisir votre circuit.

LES CIRCUITS

Après avoir choisi un circuit, vous avez accès à la description de ce circuit : les meilleurs temps, le favori du circuit, la carte du circuit et le montant des récompenses attribuées.

Si vous participez à l'un des tournois, vous pouvez changer la façon dont l'argent est distribué aux pilotes qui s'emparent des quatre meilleures places. L'argent que vous remporterez vous permettra de faire l'acquisition de nouvelles pièces, afin d'améliorer votre module de course.

En mode Free Play, vous pouvez depuis cet écran définir le nombre de tours requis, le nombre de pilotes engagés et le niveau de compétence de vos adversaires. Si vous êtes vainqueur sur tous les circuits, l'option Mirror Mode (disponible dans les mode multi-joueur, Time Attack ou Free Play) est affichée. Choisissez cette option si vous avez l'impression de connaître un circuit par cœur : vous pourrez ainsi concourir sur le même circuit, mais cette fois inversé. Poussez le stick analogique vers le haut ou vers le bas pour amener le curseur sur l'option désirée ; tirez-le vers la gauche ou vers la droite pour modifier le paramètre de cette option. Appuyez ensuite sur le bouton A pour accéder au menu principal du jeu.

LE MENU PRINCIPAL

C'est ici que vous pouvez accéder au circuit et transformer votre module de course. Utilisez le stick analogique pour modifier l'une des options suivantes :

- **START RACE** : Vous envoie directement sur la planète et le circuit que vous avez sélectionnés précédemment.



CHOIX DU CIRCUIT



DESCRIPTION DU CIRCUIT



LE MENU PRINCIPAL

- **REPERTOIRE:** Réviser avant chaque séance les compétences à maîtriser et les savoir-faire correspondants (à la fin de chaque séance et au début de la séance).
- **TRAVAIL INDIVIDUEL:** Tous les travaux individuels sont préparés à l'avance et sont envoyés par email à chaque élève quelques jours avant la séance correspondante.
- **TRAVAIL:** Les compétences à maîtriser de chaque séance sont envoyées par email quelques jours avant la séance correspondante.
- **TRAVAIL EN GROUPE:** Tous les travaux de groupe sont préparés à l'avance et sont envoyés par email quelques jours avant la séance correspondante.
- **TRAVAIL EN CLASSE:** Les compétences à maîtriser de chaque séance sont envoyées par email quelques jours avant la séance correspondante.
- **TRAVAIL EN CLASSE:** Les compétences à maîtriser de chaque séance sont envoyées par email quelques jours avant la séance correspondante.
- **TRAVAIL EN CLASSE:** Les compétences à maîtriser de chaque séance sont envoyées par email quelques jours avant la séance correspondante.
- **TRAVAIL EN CLASSE:** Les compétences à maîtriser de chaque séance sont envoyées par email quelques jours avant la séance correspondante.
- **TRAVAIL EN CLASSE:** Les compétences à maîtriser de chaque séance sont envoyées par email quelques jours avant la séance correspondante.

INSPECTER LE MOBILE DE COURSE

Après avoir vérifié que l'élève a bien lu le texte, il est temps de passer à l'inspection du mobile de course. Pour ce faire, il faut d'abord lire le texte attentivement et noter les éléments qui ont retenu son attention. Ensuite, il faut lire le texte à haute voix et noter les éléments qui ont retenu son attention. Enfin, il faut lire le texte à haute voix et noter les éléments qui ont retenu son attention.



FINISH

AMPLIFIER VOTRE MOBILE DE COURSE

Après avoir vérifié que l'élève a bien lu le texte, il est temps de passer à l'inspection du mobile de course. Pour ce faire, il faut d'abord lire le texte attentivement et noter les éléments qui ont retenu son attention. Ensuite, il faut lire le texte à haute voix et noter les éléments qui ont retenu son attention. Enfin, il faut lire le texte à haute voix et noter les éléments qui ont retenu son attention.

composantes. Chaque pièce est accompagnée d'une barre verticale indiquant son usure. Plus la barre est longue, moins la pièce est usée. Sous la rubrique PODRACER STATISTICS, vous pouvez également observer une série de Barres indiquant les performances. Surveillez cet indicateur en faisant défiler les différentes pièces de modules : plus la barre est longue, meilleure sera la performance de votre module de course dans cette catégorie. Pour améliorer une pièce, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. Vous accéderez alors à la Boutique de Watto (reportez-vous à la section intitulée La Boutique de Watto ci-dessous). Vous pouvez également appuyer sur **B** pour revenir au menu principal.



AMÉLIORER LE VÉHICULE

LA BOUTIQUE DE WATTO

Si vous avez sélectionné BUY PARTS ou si vous avez choisi une pièce dans l'option VEHICLE UPGRADES, vous accédez à l'entrepôt de pièces détachées de Mos Espa, sur la planète Tatooine. C'est la Boutique de Watto, un Toydarien aisé au caractère assez bourru. Chaque pièce est accompagnée d'indicateurs de performances représentés sous la forme de barres horizontales, situées en bas à gauche de l'écran, sous la rubrique PODRACER STATISTICS. Les marques de couleur jaune sur les barres indiquent une amélioration des performances, tandis qu'une marque rouge indique une diminution. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder aux statistiques de la pièce en question ■ Son nom et sa valeur ■ La pièce qu'elle remplace ■ La valeur à la reprise de votre vieille pièce ■ L'argent en votre possession (vous commencez le jeu avec une bourse de 400 truguts que vous pourrez compléter en remportant des courses ou en vous classant correctement dans les différents circuits du jeu).



LA BOUTIQUE DE WATTO

Pour faire un achat ou annuler la transaction, utilisez le stick analogique pour mettre en surbrillance les options BUY ou CANCEL. Appuyez sur le bouton **A** pour valider votre sélection. Le coût de la pièce choisie sera déduit de la somme de truguts en votre possession. Cette somme est indiquée en bas à droite de l'écran sous la rubrique TRUGUTS. Déplacez le stick analogique vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différentes pièces que Watto vous propose. Une fois vos emplettes terminées, appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu principal.

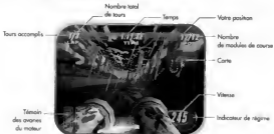


WATTO

INFORMATIONS PENDANT LA COURSE

Plusieurs chiffres et moniteurs sont affichés à l'écran ; ils vous fournissent des informations vitales sur le déroulement de la course. Les deux chiffres situés dans le coin supérieur gauche de votre écran, au-dessus de LAP, indiquent le tour que vous êtes en train d'accomplir et le nombre total de tours à effectuer dans cette course. Toujours en haut mais au milieu de l'écran cette fois, vous voyez le temps qui s'est écoulé depuis le début de la course. Enfin, les deux chiffres à droite, au-dessus de POS, vous indiquent votre position et le nombre total de concurrents.

Vous voulez savoir à quelle vitesse vous filez ? Jetez un oeil sur le voyant en bas à droite, il indique votre vitesse. La barre courbe à proximité du compteur est l'indicateur de régime qui se remplit au fur et à mesure que votre vitesse augmente. C'est ce même témoin que vous observerez pour déclencher le turbo de votre module (consultez la section intitulée Le Mode Turbo en page 14 pour plus d'informations).



ECRAN DE COURSE

AVARIES ET RÉPARATIONS

Si votre module percute un objet pendant la course ou si les moteurs sont en surchauffe, deux icônes - une pour chaque moteur - apparaissent dans le coin inférieur gauche de l'écran. Si ces icônes sont de couleur verte, vos moteurs fonctionnent normalement. Si elles sont jaunes, vos

Wiederholt man gelegentlich verschiedene Experimente in derselben Weise, so sind die Ergebnisse immer wieder die selben und man kann sich sicher sein, dass die Ergebnisse nicht durch Zufall zustande gekommen sind. Man kann sich auch sicher sein, dass die Ergebnisse nicht durch menschliche Fehler zustande gekommen sind.

Manchmal ist es nicht möglich, verschiedene Experimente in derselben Weise durchzuführen, wie man es gerne möchte. Manchmal ist es nicht möglich, die Ergebnisse zu überprüfen, indem man sie mit anderen Experimenten vergleicht.

1.1.1. Einleitung

Manchmal ist es nicht möglich, verschiedene Experimente in derselben Weise durchzuführen, wie man es gerne möchte. Manchmal ist es nicht möglich, die Ergebnisse zu überprüfen, indem man sie mit anderen Experimenten vergleicht.

1.1.2. Einleitung

Manchmal ist es nicht möglich, verschiedene Experimente in derselben Weise durchzuführen, wie man es gerne möchte. Manchmal ist es nicht möglich, die Ergebnisse zu überprüfen, indem man sie mit anderen Experimenten vergleicht.



Manchmal ist es nicht möglich, verschiedene Experimente in derselben Weise durchzuführen, wie man es gerne möchte. Manchmal ist es nicht möglich, die Ergebnisse zu überprüfen, indem man sie mit anderen Experimenten vergleicht.

Manchmal ist es nicht möglich, verschiedene Experimente in derselben Weise durchzuführen, wie man es gerne möchte. Manchmal ist es nicht möglich, die Ergebnisse zu überprüfen, indem man sie mit anderen Experimenten vergleicht.

PILOTER VOTRE MODULE DE COURSE

Pour diriger votre module pendant la course, tirez le stick analogique vers la gauche et vers la droite. Maintenez le bouton **A** enfoncé pour accélérer et le bouton **X** pour réduire votre vitesse. En penchant vers l'avant, vous gagnez de la vitesse mais votre engin est moins manœuvrable. Penchez en arrière pour gagner en manœuvrabilité, mais ceci se fait au détriment de votre vitesse.

Si vous prenez le circuit dans le mauvais sens, une grande flèche est affichée au-dessus de votre module et vous indique la bonne direction. Cette flèche disparaît dès que vous êtes à nouveau " sur les rails ".



FLÈCHE DIRECTIONNELLE

LE MODE TURBO

Vous voulez clouer sur place vos adversaires ? Dans ce cas, utilisez le plein régime de votre module et effectuez une accélération éclair ! Pour enclencher le turbo :

1. Augmentez la vitesse de votre module en poussant le stick analogique vers l'avant jusqu'à ce que l'indicateur de régime passe au jaune.
2. Relâchez brièvement le bouton **A** et enfoncez-le à nouveau, cette fois en le maintenant. Vous êtes en mode Turbo.

Rappelez-vous, si le turbo reste enclenché trop longtemps, vos moteurs seront en surchauffe et ils risquent de prendre feu. Pour désenclencher le turbo, relâchez le bouton **A** ou appuyez sur le bouton **X**. A noter que le turbo est automatiquement désactivé si vous percutez un objet ou un mur du circuit.

UTILISER LE FLAMEJET DE SEBULBA

Si vous pilotez le module de course de Sebulba, vous pouvez utiliser son Flamejet latéral contre vos adversaires. Pendant la course, effectuez deux brèves pressions sur le bouton analogique **G** pour provoquer un incendie des moteurs adverses.

METTRE LE JEU EN PAUSE

Si vous souhaitez interrompre momentanément la course, appuyez sur le bouton **START**. L'écran de Pause apparaît ; il comporte les options suivantes :

- **CONTINUE** : Choisissez cette option pour revenir à la course
- **RESTART** : Vous permet de reprendre la course depuis le début.
- **QUIT** : Fin de la course ; vous renvoie au menu principal.

TRANSFÉRER DES SAUVEGARDES

Vous avez la possibilité de transférer des parties sur une autre carte mémoire. Pour ce faire :

1. Retirez votre Visual Memory (VM) du port d'extension 1. Appuyez sur la croix multidirectionnelle du VM contenant la sauvegarde à copier vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que vous trouvez le nom de la partie à copier.
2. Appuyez deux fois vers la droite sur le bouton de direction de votre VM pour sélectionner la commande Copy.
3. Connectez l'autre VM à votre carte mémoire et sélectionnez Yes.
4. Les données sauvegardées sont alors transférées à cette seconde carte mémoire, que vous pourrez introduire dans le port d'extension 1 pour avoir accès aux parties sauvegardées.

LE MODE MULTJOUEUR

Pour lancer une partie multijoueur, raccordez deux manettes à votre console :

1. Dans l'écran d'accueil, choisissez 2 PLAYER et appuyez sur le bouton A.
2. Dans l'écran de sélection du joueur, le joueur dont la manette est insérée dans le port de commande A doit sélectionner une partie. Il peut s'agir d'un emplacement vide (EMPTY) ou d'une sauvegarde existante sur la carte mémoire (important : la carte mémoire doit être insérée dans le port d'extension 1 de la manette rattachée au port de commande A).
3. Chaque joueur peut maintenant sélectionner à tour de rôle une partie vide ou une sauvegarde. Pour que le jeu soit équitable, les joueurs devront choisir la même sauvegarde pour bénéficier d'un choix identique de modules de course.



MODE DEUX JOUEURS

LE MENU DES OPTIONS

En choisissant OPTIONS dans le menu principal, une liste d'options est affichée.

MUSIC : Permet d'ajuster le volume sonore de la musique de fond.

SOUND : Permet d'ajuster le volume sonore pour tous les bruitages du jeu.

Remarque : Le jeu ne dispose pas de mode stéréo.

CONTROLLER 1 : Permet de sélectionner la manette par défaut ou une autre manette.

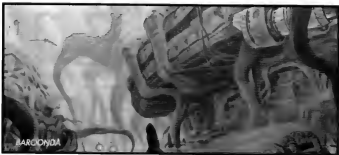


MENU DES OPTIONS

Baroonda Avec ses volcans en éruption, cette planète marécageuse est un véritable challenge pour les pilotes de module. Ses habitants, les Mayans, ont construit une nouvelle métropole tout autour des anciennes ruines et autres statues qui constituent l'héritage de leurs ancêtres. Le résultat est un peu surprenant, mêlant ruines ancestrales et nouvelle architecture .. Outre un geyser de soufre, le parcours de la course est parsemé de statues géantes, de marais, ainsi que d'arbres épais aux racines noueuses. Attention aux créatures ailées et aux cratères de lave en feu.

Mon Gazza Cette planète assez polluée abritant des mines d'épice est en pleine expansion industrielle. Les grues de chargement et les gaz d'échappement assombrissent fortement le ciel. Les gigantesques barges d'épice et autres appareils de transport ne cessent de décoller et d'atterrir, et ce même pendant le déroulement de la course. La route passe à travers un bidonville de mineurs et de multiples gisements. Sans oublier les mines d'extraction, les grottes et les conduits bien sombres. Prenez garde aux foreuses et aux machines industrielles. Les transports d'épice géants que vous rencontrerez peuvent aussi bien vous avantager que vous gêner.

Malastare Malastare est bien connue pour ses courses de modules rapides et dangereuses. L'une d'entre elles – L'Héritage de Sebulba – aurait été conçue par Sebulba en personne ... Du méthane hautement volatil remonte continuellement à la surface poussiéreuse et ande de cette planète, où les lacs et les rivières abritent également du gaz.





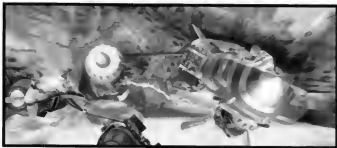
Второй этап работы связан с тем, что после того, как вы уже сделали заготовки, нужно их обработать. Сначала нужно сделать из них детали, которые вы будете использовать в работе. Для этого нужно сделать заготовки из металла, которые вы будете использовать в работе. Для этого нужно сделать заготовки из металла, которые вы будете использовать в работе. Для этого нужно сделать заготовки из металла, которые вы будете использовать в работе.

Важно! Если вы хотите сделать что-то из металла, то вам нужно сделать заготовки из металла. Для этого нужно сделать заготовки из металла, которые вы будете использовать в работе. Для этого нужно сделать заготовки из металла, которые вы будете использовать в работе. Для этого нужно сделать заготовки из металла, которые вы будете использовать в работе.

Важно! Если вы хотите сделать что-то из металла, то вам нужно сделать заготовки из металла. Для этого нужно сделать заготовки из металла, которые вы будете использовать в работе. Для этого нужно сделать заготовки из металла, которые вы будете использовать в работе. Для этого нужно сделать заготовки из металла, которые вы будете использовать в работе.

TRUCS ET ASTUCES

- Essayez chaque module de course afin de trouver celui qui correspond le mieux à votre style de conduite.
- Faites en sorte de rester bien au milieu de la piste. Ceci vous permettra d'accélérer plus facilement.
- Appuyez sur le Bouton Analogique D lorsque vous tournez. Cela vous permettra de contrôler votre module de course et de manœuvrer plus aisément afin d'éviter les obstacles.
- Lorsque vous effectuez un saut, tirez le stick analogique vers le bas pour effectuer un plus long saut et vers le haut pour effectuer un saut plus rapide.
- Pour vous faufiler dans des endroits étroits, aidez-vous des boutons B et Y afin de basculer respectivement vers la droite ou vers la gauche.



■ **Atividade** que utiliza qualquer um dos métodos descritos no 2º e 3º níveis, podendo, por exemplo, utilizar ambos os métodos. Não são obrigatórias essas combinações para a atividade.

■ **Atividade** que envolva apenas um método para measurement, de acordo com o tipo de atividade.

■ **Atividade** que envolva apenas um ou mais métodos estruturados descritos no 2º e 3º níveis para observação das atividades.

■ **Atividade** que envolva atividades de ensino de atividades comuns. Quando há combinação de métodos de observação para o processo de observação, deve-se usar os métodos descritos.

■ **Atividade** que não se caracterizem como atividades estruturadas, mas que possam ser observadas.



CREDITS

CHEFS DE PROJET

Eric Johnston
Jon Knoles

PROGRAMMATION

Justin Graham
Christopher
Barnhouse
Mark Bittell

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Reeve S. Thompson

TESTEUR PRINCIPAL

Julio Torres

TESTEURS

Bryan Erick
Matthew McManus
Troy Mashburn
Joseph John
Talavera II
Hans Larson

DISTRIBUTION

ORIGINALE
Anakin Skywalker
Jake Lloyd
Watto
Andy Secombe
Sebulba
Lewis Macleod

Commentateur
vert
Greg Proops

Commentateur
rouge
Scott Carpio

Ben Quadinaros/
Clegg Holdfast
Domonic Armato

Gasgano/
Ody Mandrell
Bob Bergen

Cy Yunga/
Wan Sandage/
Jinn Reeso
Gregg Berger

Toy Dampner
Dave Fennoy

Ark "Bumpy" Roose/
Ebe Endocott
Roger L. Jackson

Aldar Beedo
Nick Jameson

"Bullseye"
Navion/Dud Bolt
David Jeremiah

Elan Mak/
Slide Paramita
Tom Kane

Boles Roor/Neva Kee
Peter Lurie

Bozzie Baranta/
Ratts Tyerell
Terry McGovern

Mawhonic/
Teemto Pagalies
Michael Sorich

Fud Sang/Mars Guo
Jim Ward

VOIX ENREGISTRÉES
AUX Screen Music
Studios
Studio City, CA
LucasArts
Entertainment Co. LLC
The Sound Company
London

VERSION FRANÇAISE
DISTRIBUÉE PAR
UBI SOFT

MARKETING
Karine Kaiser
Gwénaëlle
Duault-Boissel

ASSISTANTES
MARKETING
Astrid Bogert
Elizabeth Morin-Zan

TRADUCTION DU
MANUEL
Stéphane Brel
Frédéric Hanak
Bruno Porret

Musique de
Star Wars composée
par John Williams.
©Warner-Tamerlane
Publishing Corp. et
Bantha Music.

Tous droits admin-
istrés par
Warner-Tamerlane
Publishing Corp. Tous
droits réservés.
Utilisation soumise à
autorisation.

L'équipe Dreamcast
Racer aimerait
particulièrement
remercier les équipes
Racer PC et N64,
grâce auxquelles cette
version a pu voir le
jour. Pour la liste
complète des mem-
bres de l'équipe
Racer, consultez les
crédits en ligne du
jeu.

REMERCIEMENTS A
Bill Tiller

REMERCIEMENTS
PARTICULIERS A
George Lucas

REPORT RESULTS

REPORT CONCLUSIONS : STATE, FINDS IT SHOULD

... the ... of ...
... the ... of ...
... the ... of ...

... the ... of ...
... the ... of ...
... the ... of ...
... the ... of ...
... the ... of ...

REPORT RECOMMENDATIONS

... the ... of ...
... the ... of ...

REPORT THE RECOMMENDED ACTIONS

... the ... of ...
... the ... of ...
... the ... of ...
... the ... of ...

REPORT THE RECOMMENDED ACTIONS

... the ... of ...
... the ... of ...

REPORT THE RECOMMENDED ACTIONS

... the ... of ...
... the ... of ...

REPORT THE RECOMMENDED ACTIONS

... the ... of ...
... the ... of ...

... the ... of ...
... the ... of ...

LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER, NI UTILISER CE LOGICIEL.

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément inclus avec le programme, sont protégés par les lois sur les copyrights et restent la propriété de LucasArts Entertainment Company (" LEC "). Vous avez le droit d'utiliser ce logiciel mais LEC en conserve les droits et le secret de fabrication. Vous n'êtes autorisé à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel, (2) modifier ou créer un produit dérivé de ce logiciel, (3) transférer ce logiciel sur un réseau, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multijoueur sur un réseau; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel; (5) ou en aucun cas modifier un fichier COM, EXE, DLL ou tout autre fichier. Vous pouvez transmettre ce logiciel, à condition que le destinataire accepte les termes et conditions de cet accord de licence. Si vous transmettez ce logiciel, vous devez transférer tous les composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement dès lors que vous transmettez ce logiciel. Vous reconnaissez expressément et acceptez d'utiliser ce logiciel à vos propres risques. Ce logiciel et sa documentation sont fournis en l'état et sans garantie d'aucune sorte.

LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION, ECRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRECEDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALIZATION ET D'USAGE A DES FINS SPECIFIQUES, MEME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIÈRE, LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSÉS À VOTRE ENTIÈRE RESPONSABILITÉ. LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS OU SPÉCIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MEME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. EN AUCUN CAS LEC, SES DIRECTEURS, RESPONSABLES, SALARIÉS OU AGENTS, NE POURRONT ÊTRE POURSUIVIS POUR DES DOMMAGES DIRECTS, SPÉCIAUX OU CONSÉCUTIFS (Y COMPRIS POUR LA PERTE DE BÉNÉFICES, L'INTERRUPTION COMMERCIALE OU LA PERTE D'INFORMATIONS) POUVANT RÉSULTER DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA MAUVAISE UTILISATION DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MEME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. CERTAINES JURISDICTIONS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE LA RESPONSABILITÉ POUR DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU CONSÉCUTIFS. AINSI, LA LIMITATION CHOISIE PEUT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS OCTROIE DES DROITS SPÉCIFIQUES QUI PEUVENT DÉPENDRE DE VOTRE ÉTAT D'ORIGINE. VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC EN CAS DE PLAINTÉ LÉGALE (CONTRACTUELLE, PRÉJUDICE, OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.



Dreamcast

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler e utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strikt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,898,173; 4,442,416; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 3870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80284; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

810-0182-09